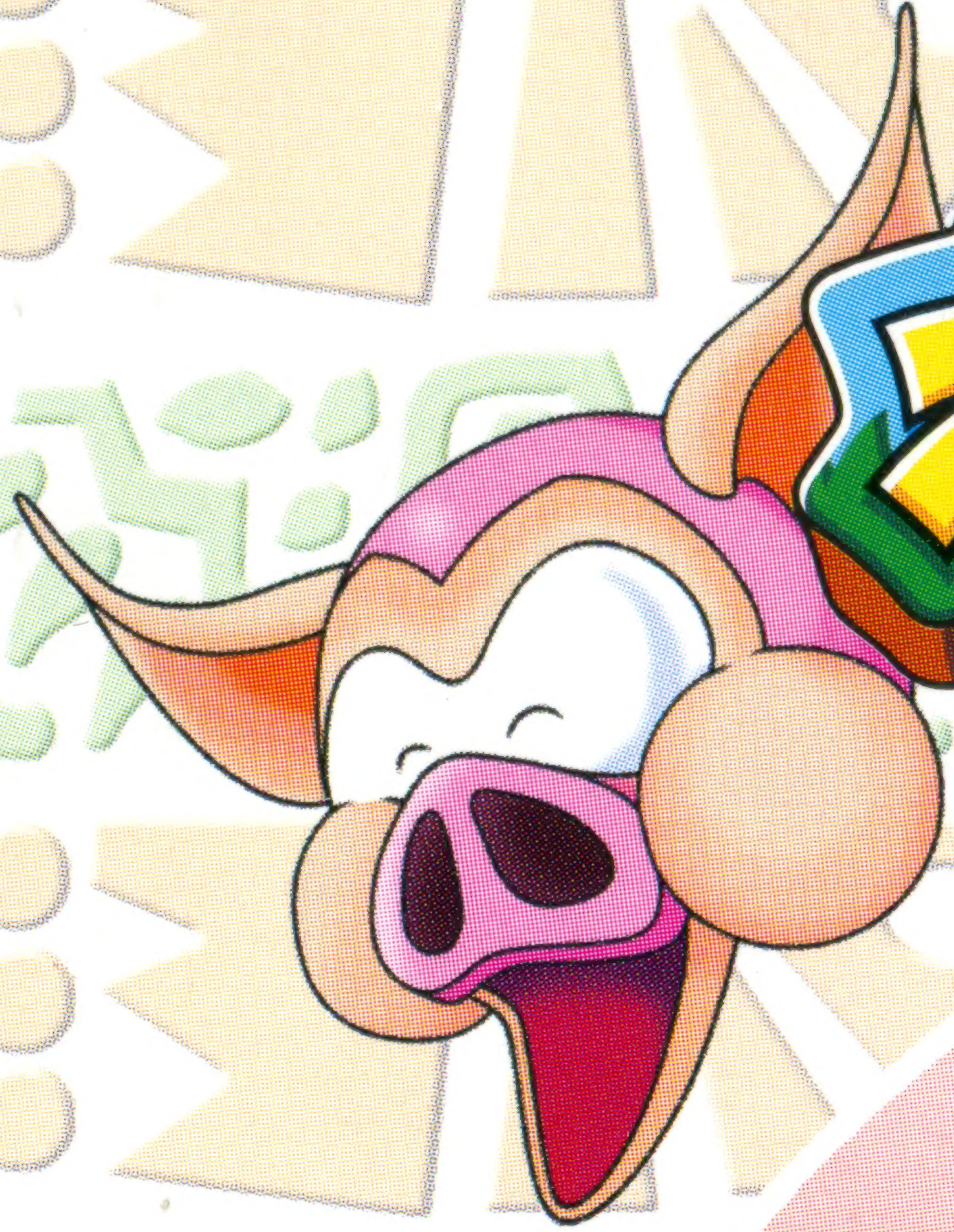
オレっ!トンバ
TM
WhoopeeCamp
PlayStation

オレっ!トンバ™



ごあいさつ

このたびは、プレイステーション専用ソフト「オレっ!トンバ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書をお読みいただき、正しいご使用方法でご愛用ください。また、この解説書は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・制作・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、おそれ入りますが弊社までご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

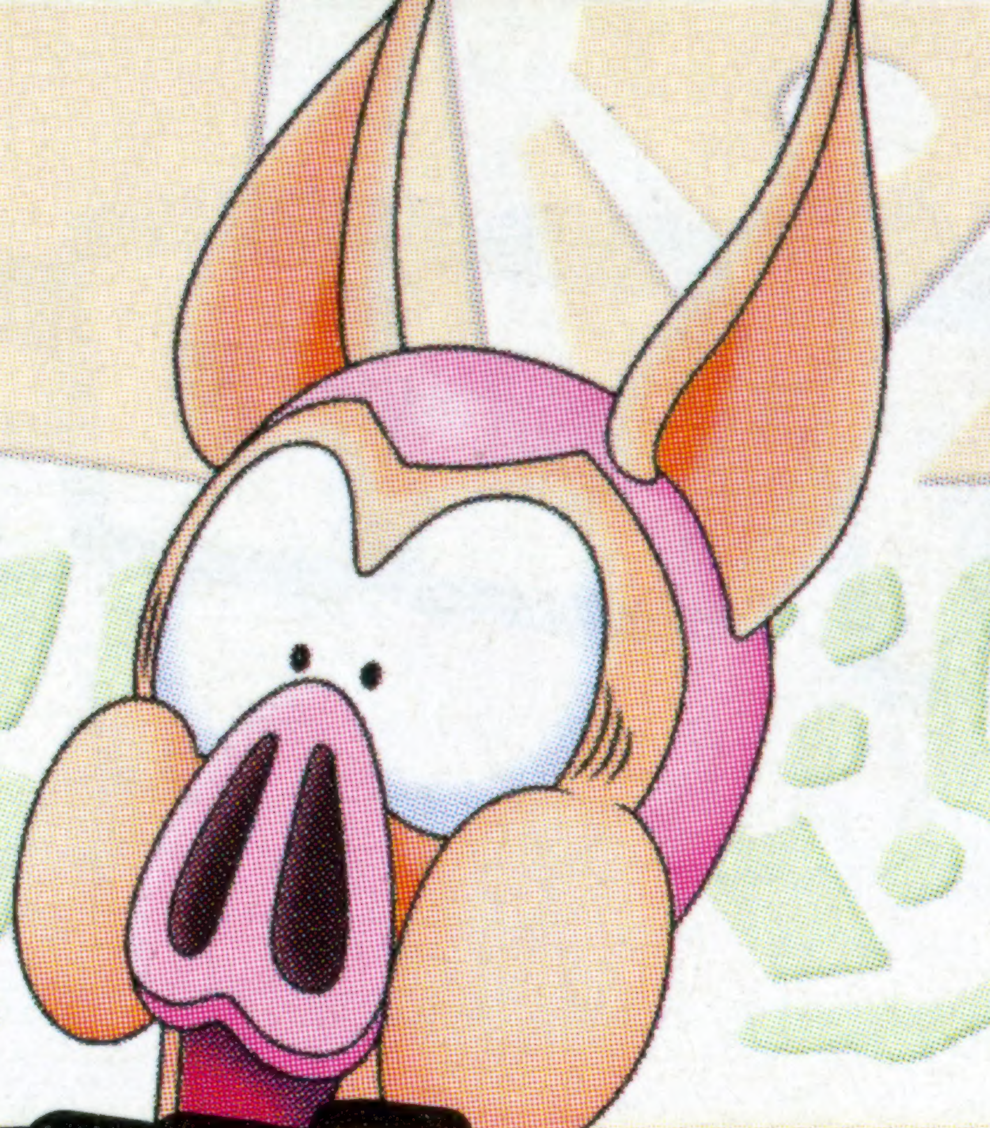
For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 01144

もくじ



プロローグ 2

さあ冒険のはじまりだ! 4

ゲームのはじめ方 6

コントローラの使い方 8

トンバのアクションと特徴 10

イベントがポイント 16

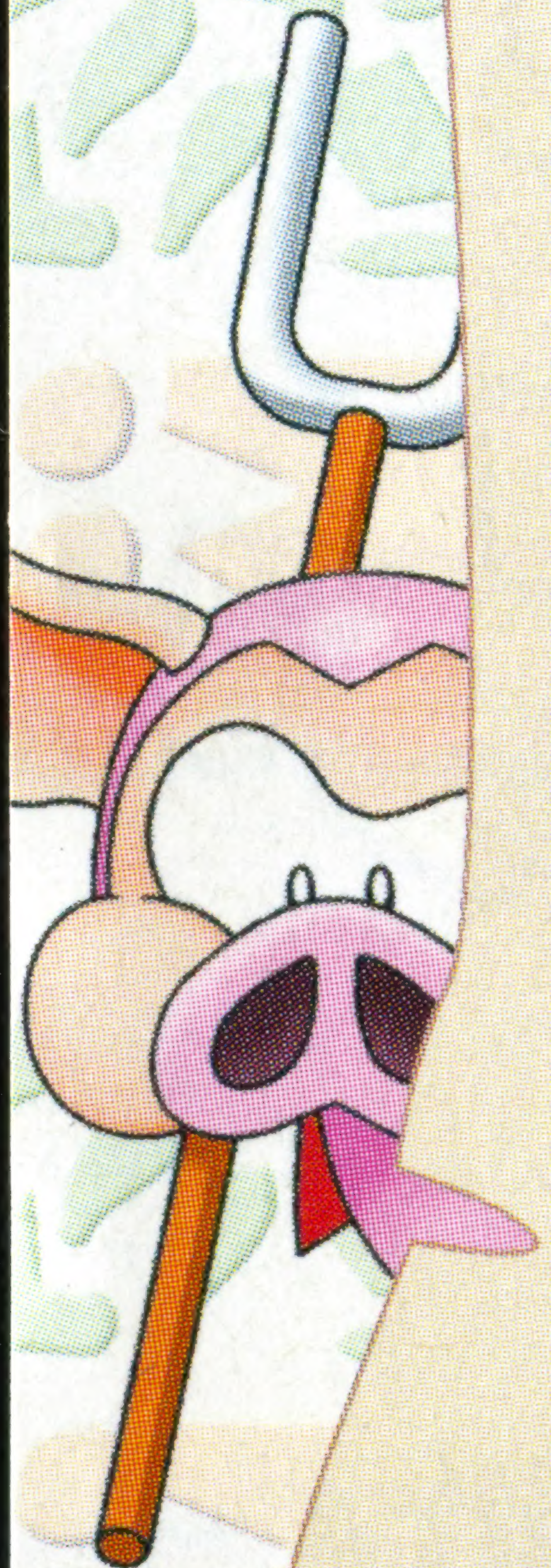
エリアとセクション 22

敵の紹介と攻略 24

冒険のアドバイス 26

THEMESONG & Artists 28

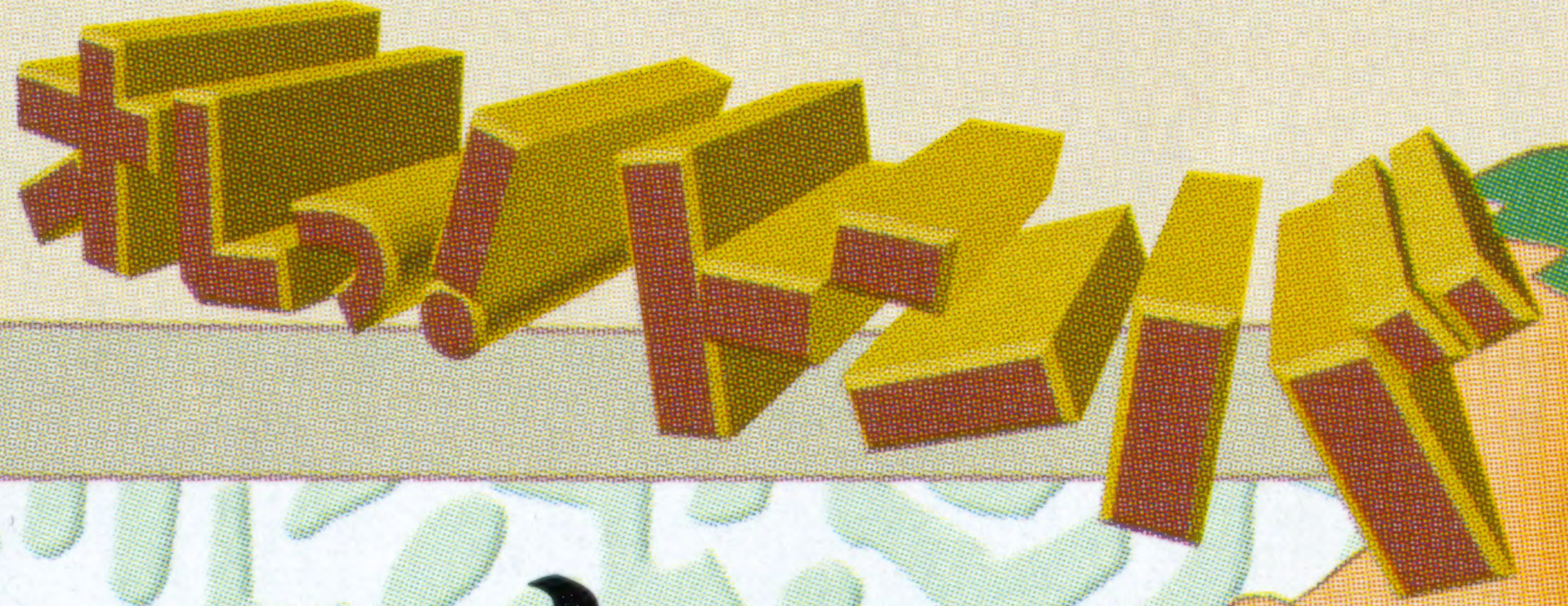
プロローグ



とある海のまんなかに地図にも載っていない大陸がありました。中心の中州海を北と南の島が取り囲む様に形成されたその大陸の人々は、長い間、牧歌的に暮らしていました。
しかし、いつの頃からか、この大陸に7匹の魔ブタが現れ強大な魔法を使って世界を大きく変貌させてしまいました。
花は枯れ、鳥たちが空からいなくなった代わりに、奇妙な植物や見たこともない動物、コマブタと呼ばれる魔ブタの手下たちが姿を現し、あちらこちらで人々を困らせるイタズラを始める様になったのです。

魔ブタの支配するこの世界で産まれ育った少年トンバは勇者ではなく、ましてや魔ブタを倒す使命を持っているわけでもありません…が、あるとき、事件が起こりました…トンバが大事に持っていたジィちゃんの形見がコマブタに奪われてしまったのです。トンバは、コマブタを追って未知の大陸へ飛び出していきました…
好奇心旺盛な少年、トンバの冒険の始まりです。
そしてこれは…誰もが小さい頃一度は憧れた、あなたの「大冒険」でもあるのです…

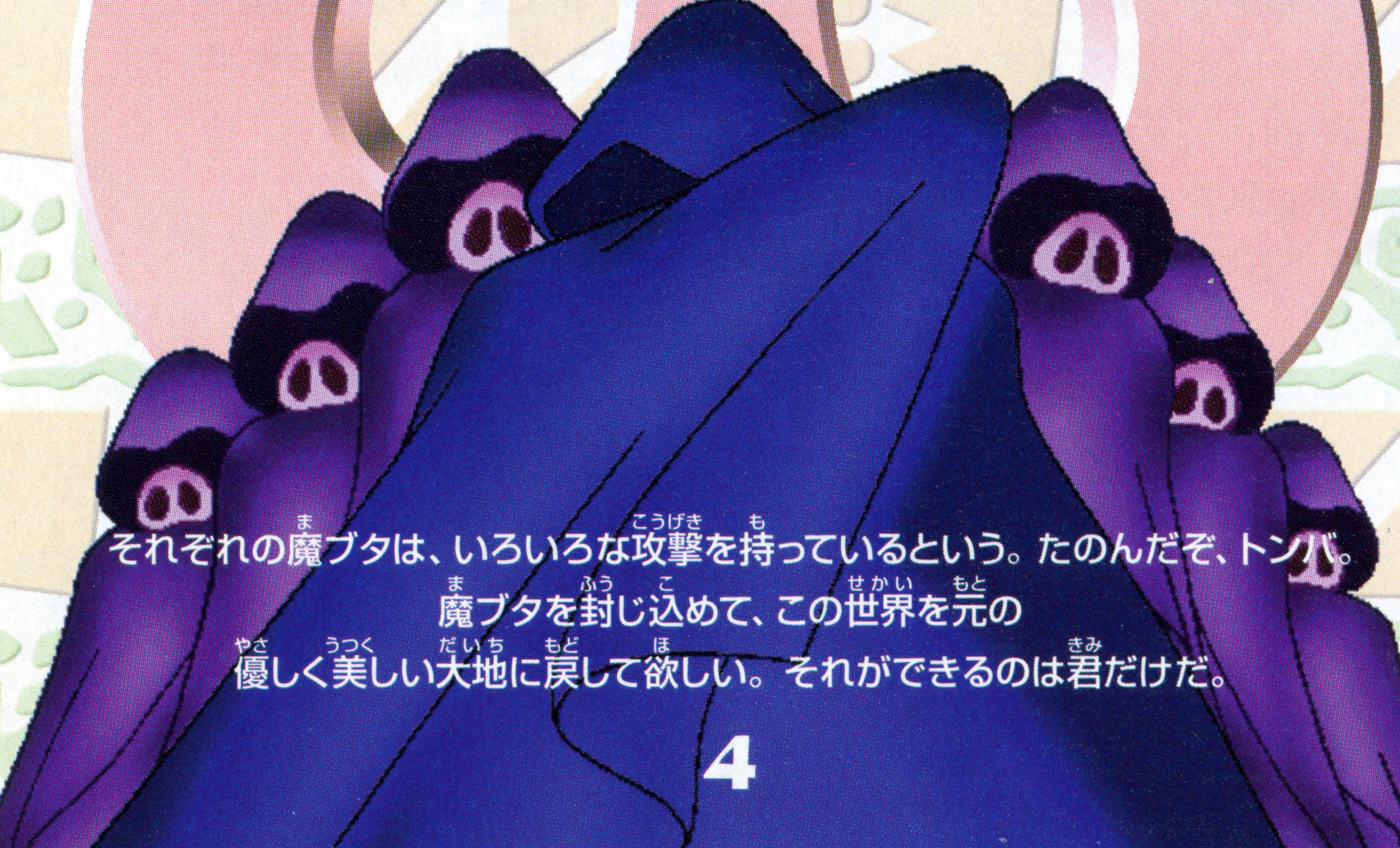
トンバは、元気いっぱいの少年です。小さなときから大自然の中で、自由に育ってきました。一緒に暮らしていたジィちゃんが亡くなった後も、トンバはジィちゃんの墓を守りながら、大地を駆け巡り獲物を捕まえる、楽しくもどこかしら単調な暮らしを続けてきました。ある日トンバは、コマブタ達にジィちゃんの形見の腕輪を奪われてしまいます。
これだけは取り戻さなくっちゃ！トンバは冒険の旅に出ました。なにしろ大自然の中で生まれた少年なので、人間が住んでいるところのことはほとんど知りません。でもきっと様々な冒険の中で、トンバなりの経験とそれに伴う能力を身につけ、成長していくことでしょう。



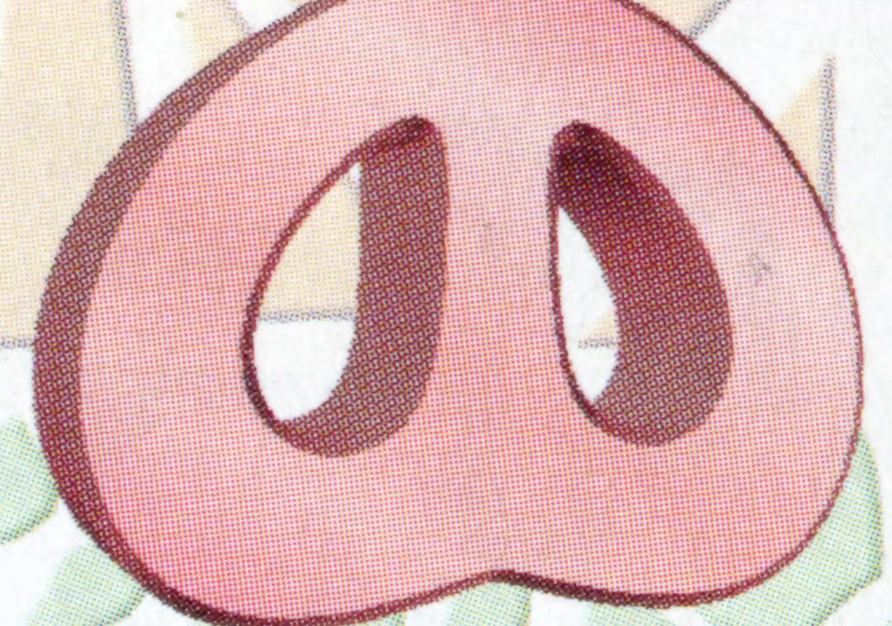
さぁ冒険のはじまりだ！

魔ブタとは…？

いつの頃からか、この大陸に現れ、その強力な魔法で、すべてを変貌させてしまった者たち…
それが**魔ブタ**だ。この世界に**魔ブタは７人（７匹？）**いるらしい。
彼らの力を封じることはたやすくはない。どこかにあるという、封印ぶくろ…
魔ブタを封じ込めるためには、このふくろが必要らしい。
魔ブタたちもそのことには気がついており、見つけにくくするため、
封印ぶくろがあるらしいあたりには、
より強く魔法をかけ、あたりの景色が一変してしまったという…



それぞれの魔ブタは、いろいろな攻撃を持っているという。たのんだぞ、トンバ。
魔ブタを封じ込めて、この世界を元の
優しく美しい大地に戻して欲しい。それができるのは君だけだ。



ゲームの目的

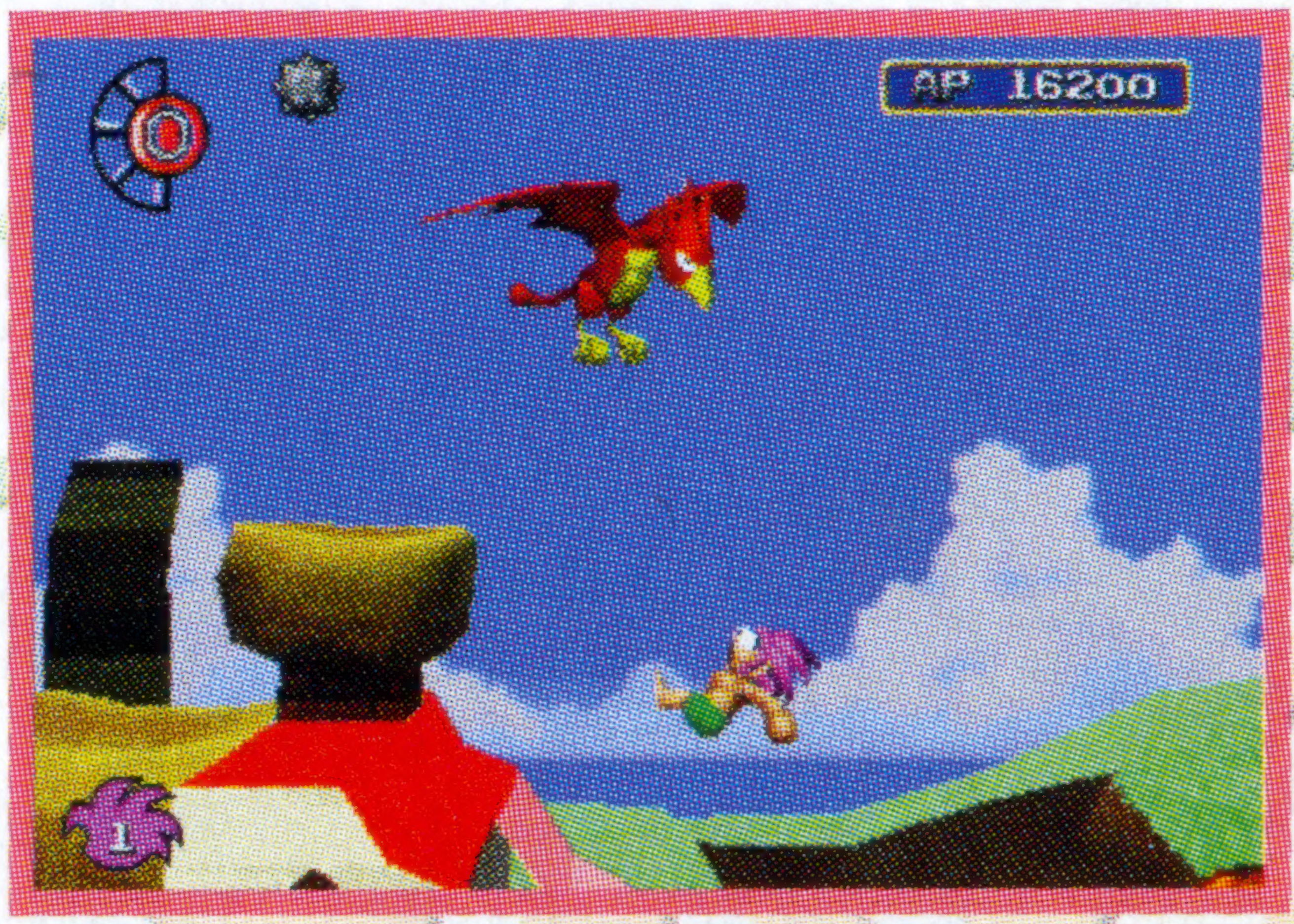
プレイヤーは、少年トンバとなって、この世界を駆け巡り、様々なイベントを発見し、クリアしていきます。そして7匹の魔ブタを見つけなければなりません。イベントは、簡単なものから難しいものまであり、また、テクニックを求められるものから思考や推理が必要なものまで、千差万別。イベントをクリアしていくことでお話が展開していきます。(16ページ参照)

ゲームオーバー条件

このゲームで、プレイヤーがアウトになるのは、次のときです。

①バイタリティが0になったとき。

バイタリティ(体力)が0になると、プレイヤーを1人失います。



②落下したとき

画面下に何もないような特殊なセクションでは、落下するだけで、バイタリティに関係なくプレイヤーを1人失います。
画面下は方向キー⬇を押すことで確認できます。

バイタリティシステム

プレイヤーのバイタリティは画面左上に表示されます。フルーツなどバイタリティを回復するアイテムがあります。MAX数は4です。
どこかに、バイタリティMAX数を増加させることができるアイテムもあるらしいのですが…

ゲームのはじめ方

プレイステーション本体に「オレっ!トンバ」のディスクをセットし、電源を入れてください。
ロゴ表示などのあと、トンバのストーリーを紹介するムービーが流れます。
このとき、いつでも「スタートボタン」を押すと、タイトル画面になります。

タイトル画面

NEW START… 初めてプレイするときに選択してください。

LOAD START… 「オレっ!トンバ」のゲームデータをセーブしたメモリーカードを持っているときは、この項目を選択してください。セーブ/ロード画面になり、前回セーブした続きからプレイすることができます。

OPTION… ゲームの様々な設定を行うことができます。終了するとタイトル画面に戻ります。

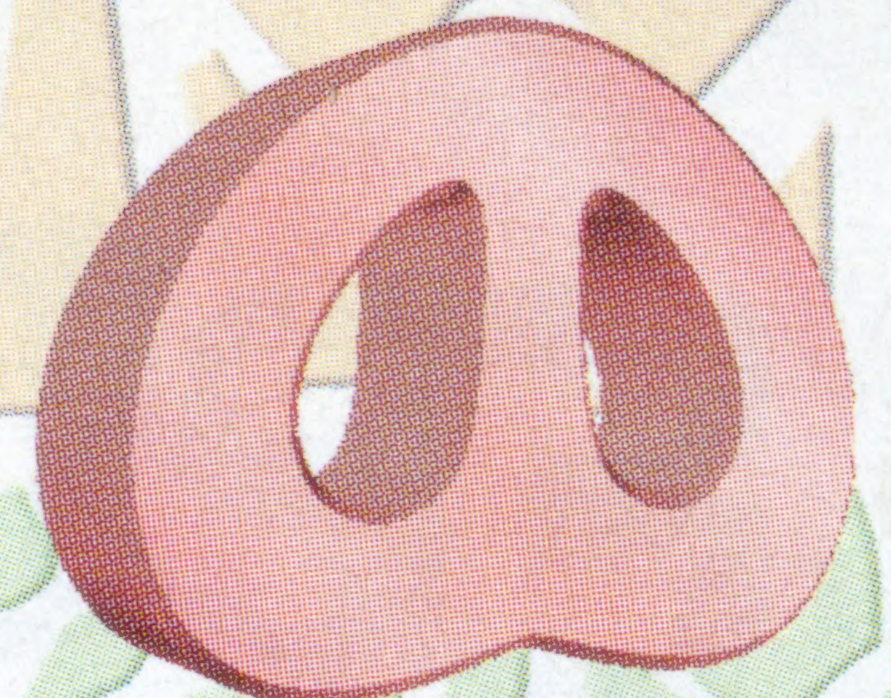
ポーズ(中断)

ゲーム中、プレイヤーが地上にいて、かつ操作できるとき、スタートボタンを押すと、ゲームをポーズ(中断)することができます。再度スタートボタン(あるいは⊗ボタン)を押すと、ポーズを終了し、ゲーム画面に復帰します。

コンフィグ

オプションを選択し、コンフィグ画面にうつったときプレイする際のボタン配置を自由に変更することができます。

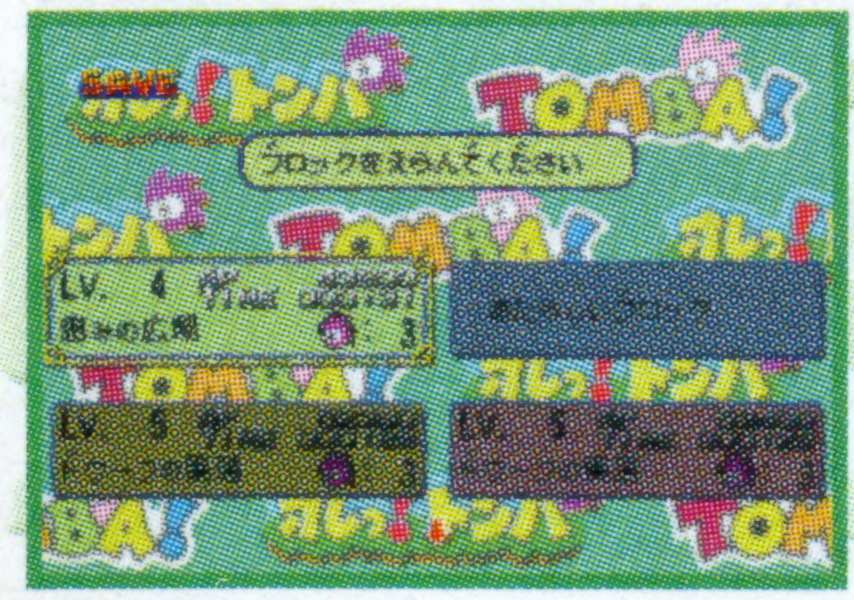
ゲーム画面



セーブとロード

SAVE

ゲーム中、看板の前で方向キー⬆＋◎ボタンで内容を読みます。セクション名の看板であれば「SAVEしますか？」と表示されます。SAVEしたければ△ボタンを、SAVEしたくなければ✕ボタンを押します。



SAVE画面では、まずSAVEするブロックを選択します。メモリーカードが挿入されていないとき、SAVEする空きブロックがないときなどは、そのように表示されます。初めてSAVEするときは、「あたらしいブロック」を選択してください。注意：上書きした場合、元のデータは完全になくなります！！

SAVEを決定すると、最終の確認を求めます。ここで△ボタンを押すとSAVEします。✕ボタンを押すとひとつ戻ります。

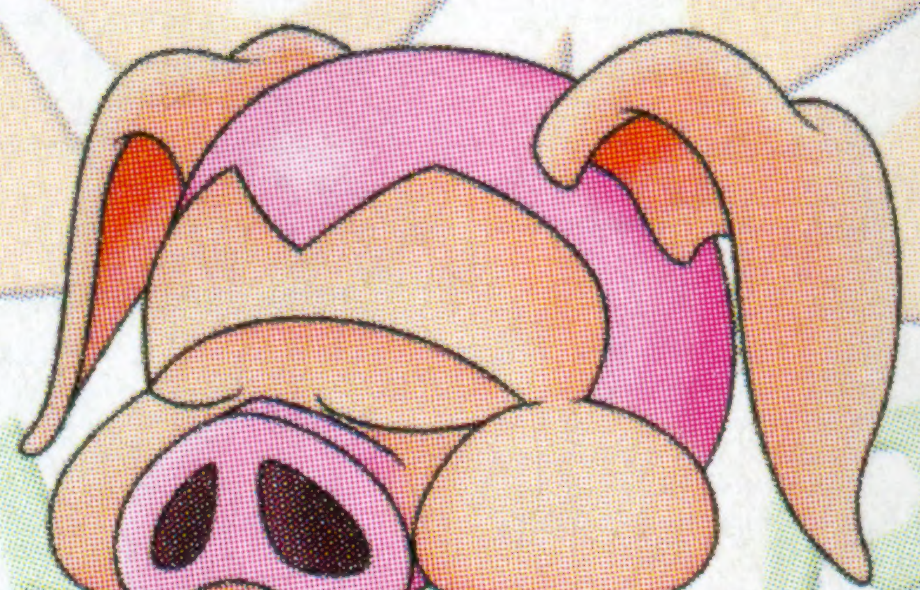
LOAD

タイトル画面です。
ここでLOAD STARTを選択します。

この画面になります。ここで、LOADしたいブロックを方向キーで選択し、◎ボタンを押して決定してください。

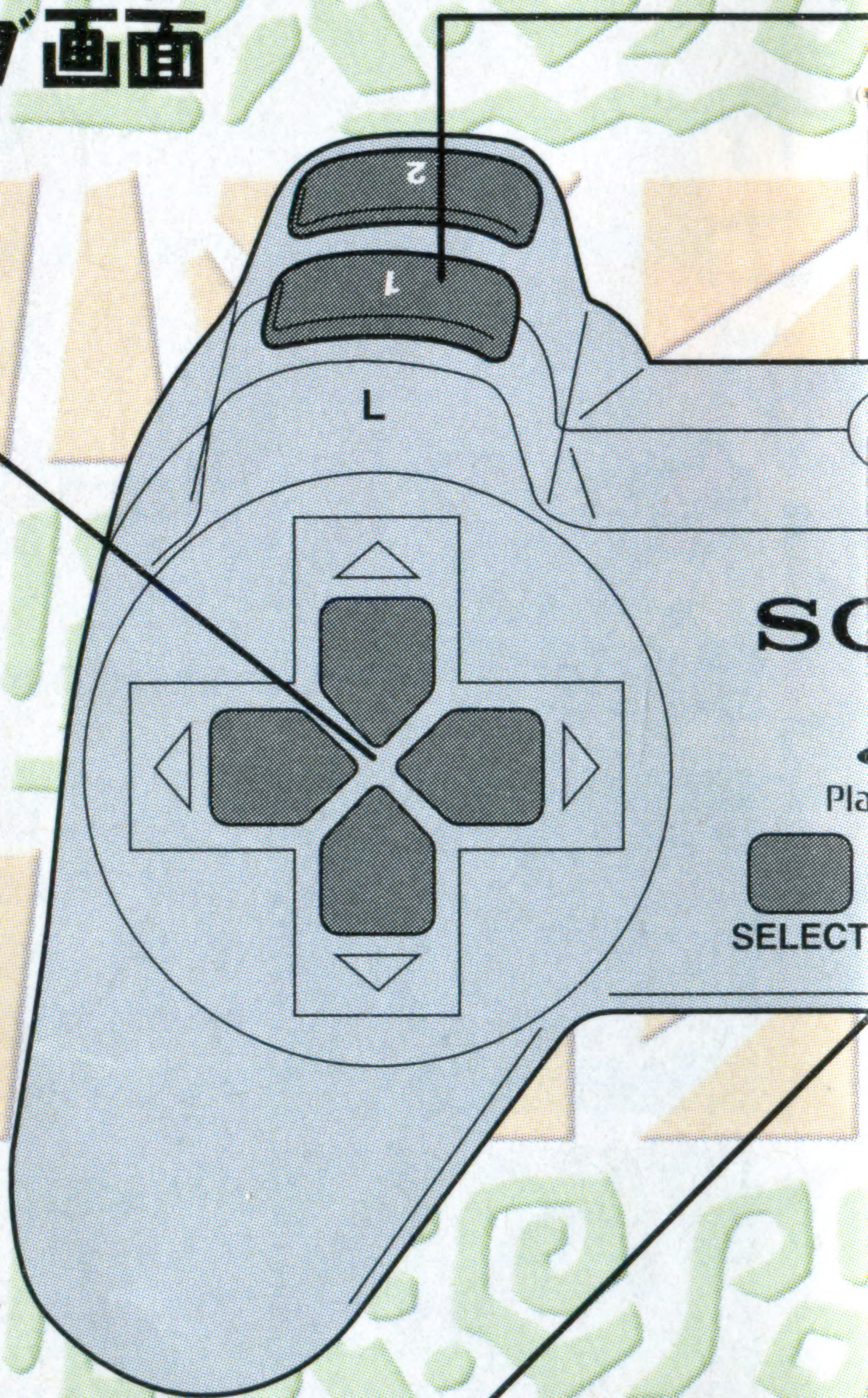
確認が入ります。ここで△ボタンを押すと、このゲームデータをLOADした後、ゲームを再開します。✕ボタンを押すと、一つ戻ります。

コントローラの使い方



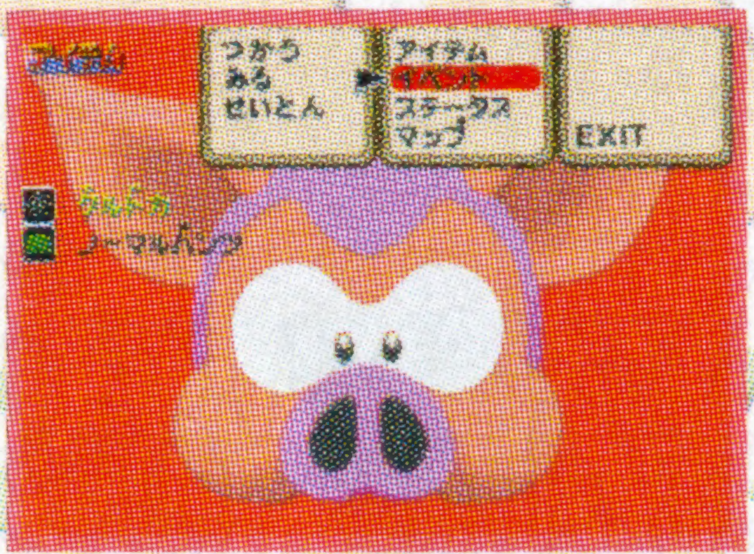
ア：アクション時　フ：フィールド時　サ：サブ画面

方向キー



ア プレイヤーの移動（方向キー←、→）
手前、奥を向く（方向キー↑、↓）
L1、R1ボタンを押しながら（方向キー↑、↓）で画面の視点角度を上下に変化（11ページ参照）

フ プレイヤーの移動（8方向）

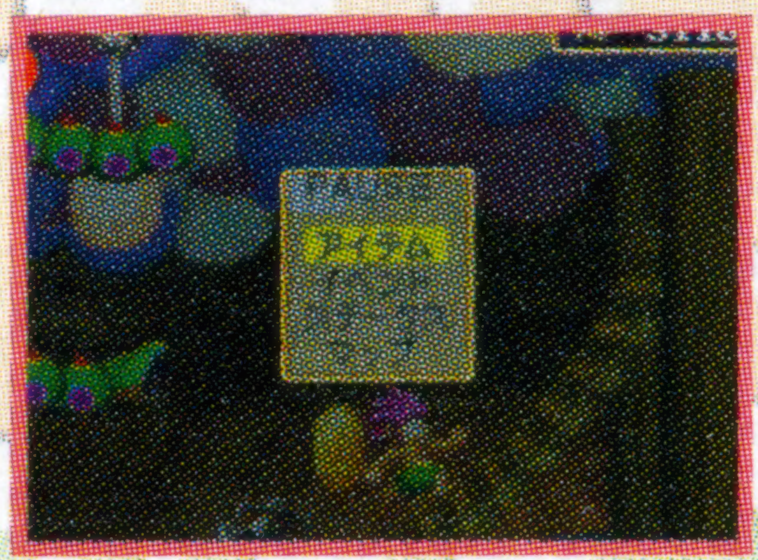


サ カーソル位置などの移動

【画面による操作のちがい】

このゲームでは、アクション画面とフィールド画面があり、それぞれの操作方法は、異なります。

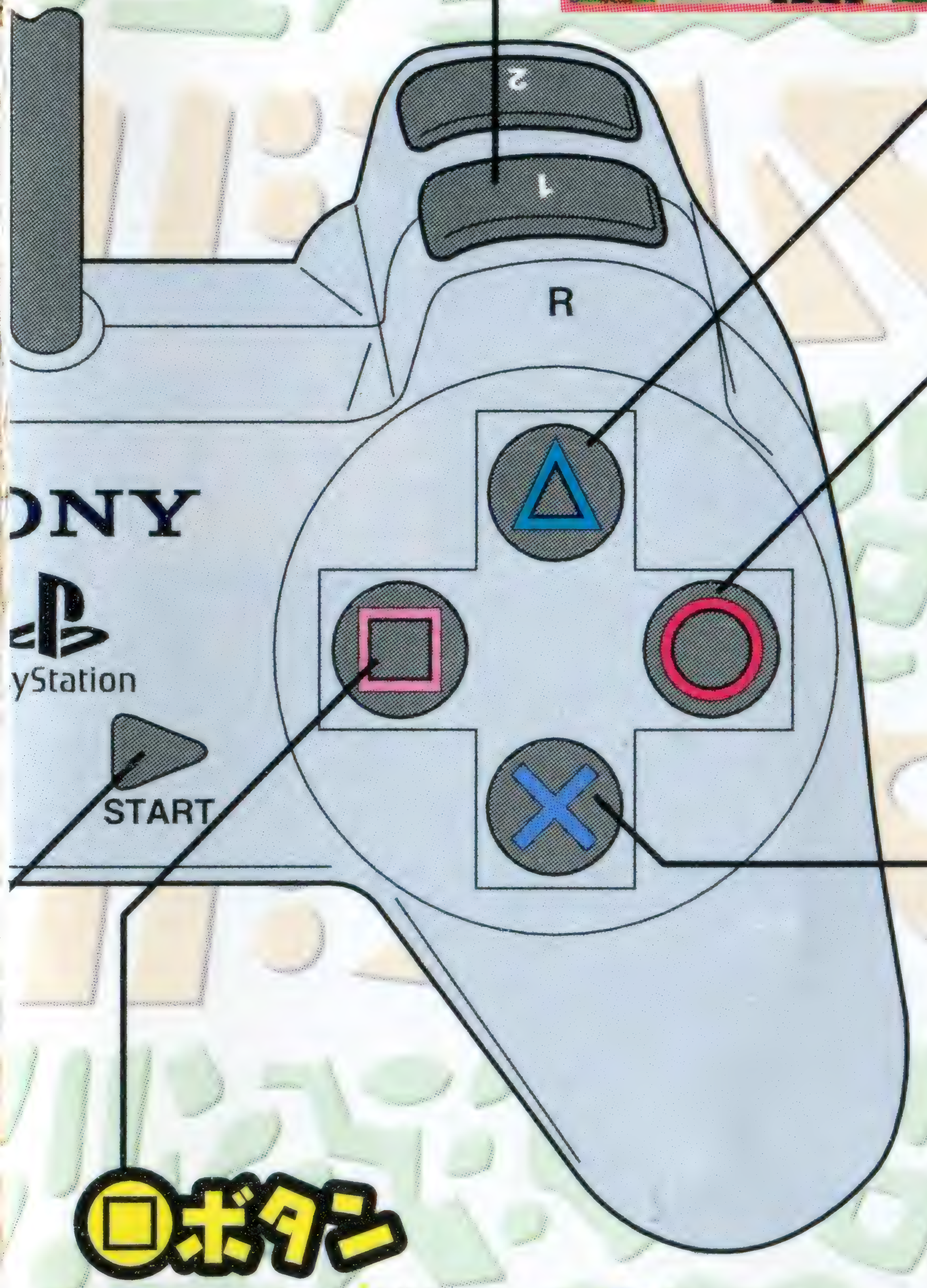
STARTボタン



ア ポーズ可能
サブ画面メニュー表示（6ページ参照）

フ 上記と同じ

サ 上記と同じ



L1ボタン／R1ボタン

ア ゲーム画面の視点角度を上下に変化させたいときに使用

フ 使用しません

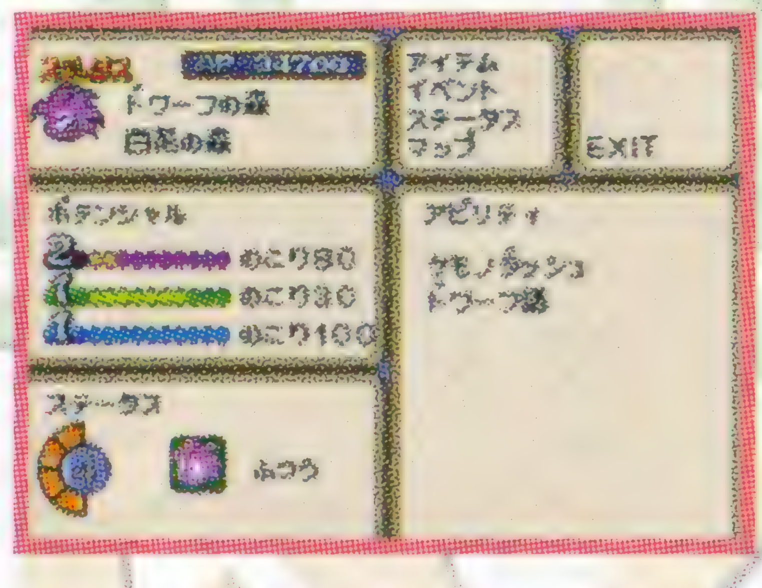
サ 使用しません

△ボタン

アイテム使用画面(12ページ参照)

○ボタン

ア 武器アイテム使用　フ 話しかける　サ 決定



×ボタン

ア ジャンプ　フ 使用しません　サ キャンセル

□ボタン

ア 特殊な移動方法を覚えたときに使用

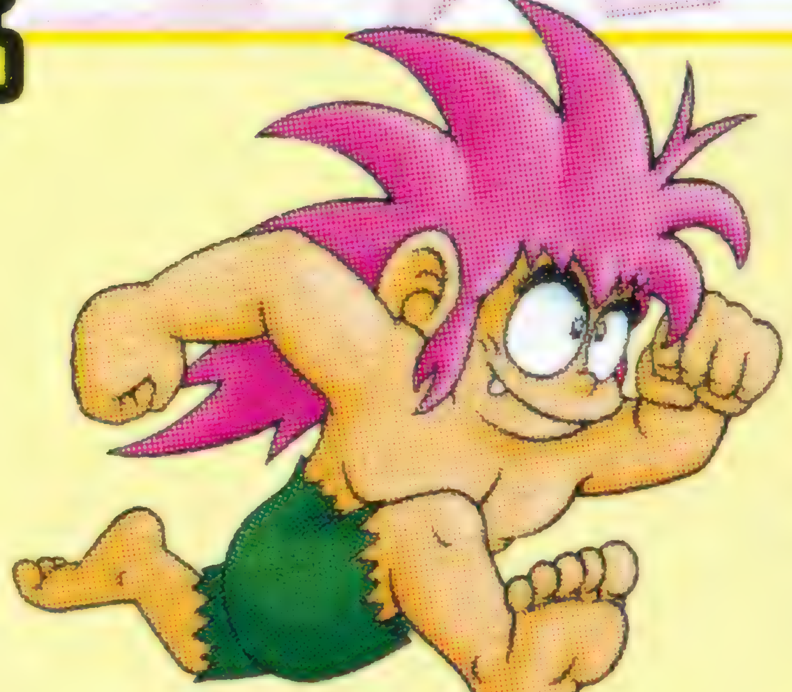
フ 押しながら移動すると速度アップ

サ 使用しません

その他のボタンは使用しません

トンバのアクションと特徴

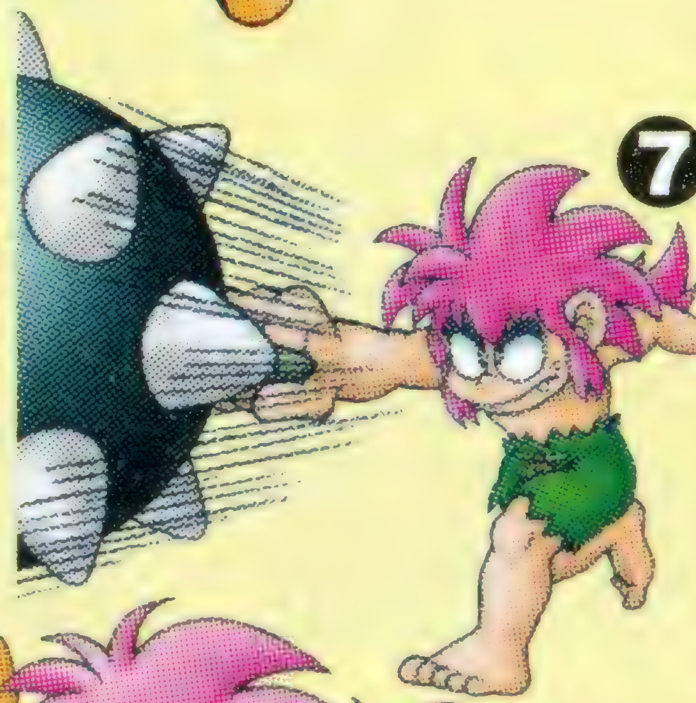
アクション操作



❶ 歩き〜ダッシュ

方向キー（⬅、➡）を押し続けると、次第に加速します。

❷ 武器アイテム攻撃



方向キー(⬅、➡)＋◎ボタンで攻撃します。又、◎ボタンを押し続けて回転が大きくなったところで離すと強打できます。

❸ ジャンプ→かみつき攻撃

⊗ボタンでジャンプ後、着地点に敵がいればかみつき攻撃になります。

❹ かみついてジャンプ投げ

かみついた状態で⊗ボタンを押すとその状態でジャンプします。そのとき⊗又は◎ボタンで敵を投げます。

❺ ぶら下がる

ジャンプして壁のフチや木の枝に手が届けばぶら下がります。壁の場合、その後方向キー⬆か⊗ボタンを押すと上に登り上がります。

❻ ぶら下がった状態から、大車輪回転

木の枝などにぶら下がり、向いている方向のキーを押し続けると加速し、大車輪を始めます。逆方向のキーで減速、その後向きを変えます。

❼ 大車輪回転の状態から、飛び出す

方向キー＋⊗ボタンを押すとその方向へ勢いよく飛び出します。距離は回転スピードによって変わります。

❽ 壁に張りついた状態で、壁を登り降りする

壁に張りついているとき、方向キー(⬆、⬇)を入力すると、壁を登り降りできます。

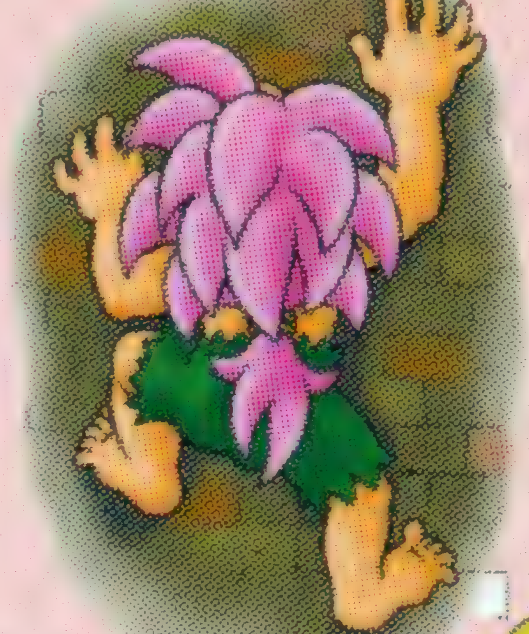
❾ 柱や木の幹に抱きつく

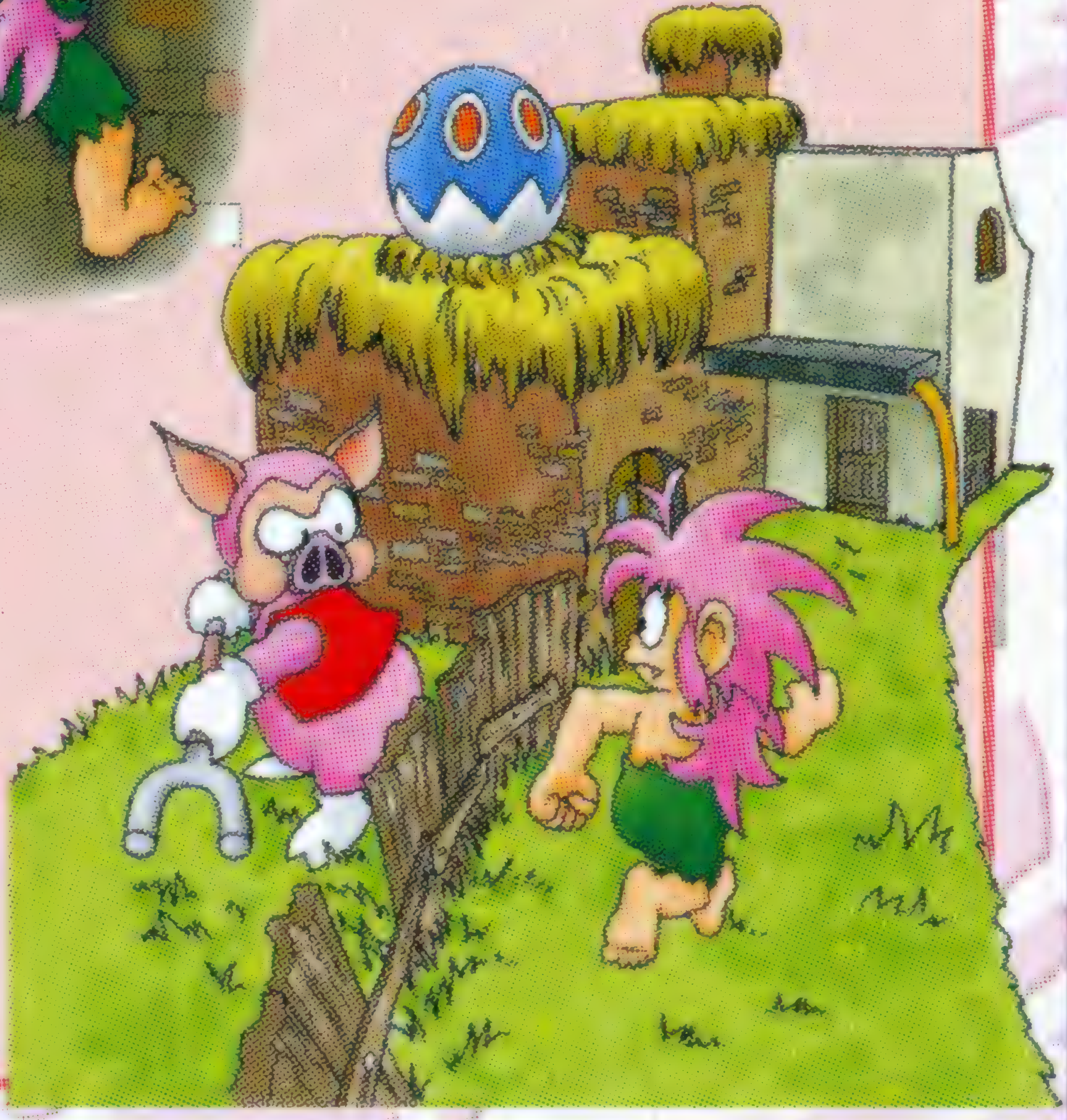
ジャンプすることにより、柱や木の幹などに抱きつくことができます。このとき、◎ボタンによる攻撃は可能です。

その他…様々な隠されたアクションや、イベントによって覚えることができるアクションも数多くあります。いろいろと試してみましょう。

奥と手前

「オレっ!トンバ」のアクション画面には、奥行きがある場所があります。
トンバはある条件の中で、奥と手前を行き来することができます。





❶ 手前ラインから奥ラインへの移動…奥ジャンプ

奥方向に壁など張りつける場所があるところで、方向キー⬆に入れてから⊗ボタンを押すと奥へ向かってジャンプし、それにより奥ラインに行くことができます。

❷ 奥ラインから手前ラインへの移動…手前ジャンプ

逆に奥ラインにいて、手前が低くなっているところで、方向キー⬇に入れてから⊗ボタンを押すと、手前に向かってジャンプし、それにより手前ラインに戻ることができます。

画面視点を変える

「オレっ!トンバ」では、ゲーム中、いろいろな場所で、
画面の角度を変えることができます。(アクション時のみ)

❶ 上下方向に角度を変える

アクション画面中、**L1 ボタン**か**R1 ボタン**を押しながら、
方向キー(⬆、⬇)を押すことにより、画面の角度を上下方向に
対して変えることができます。

❷ 見えにくいところなどで、上下を見る

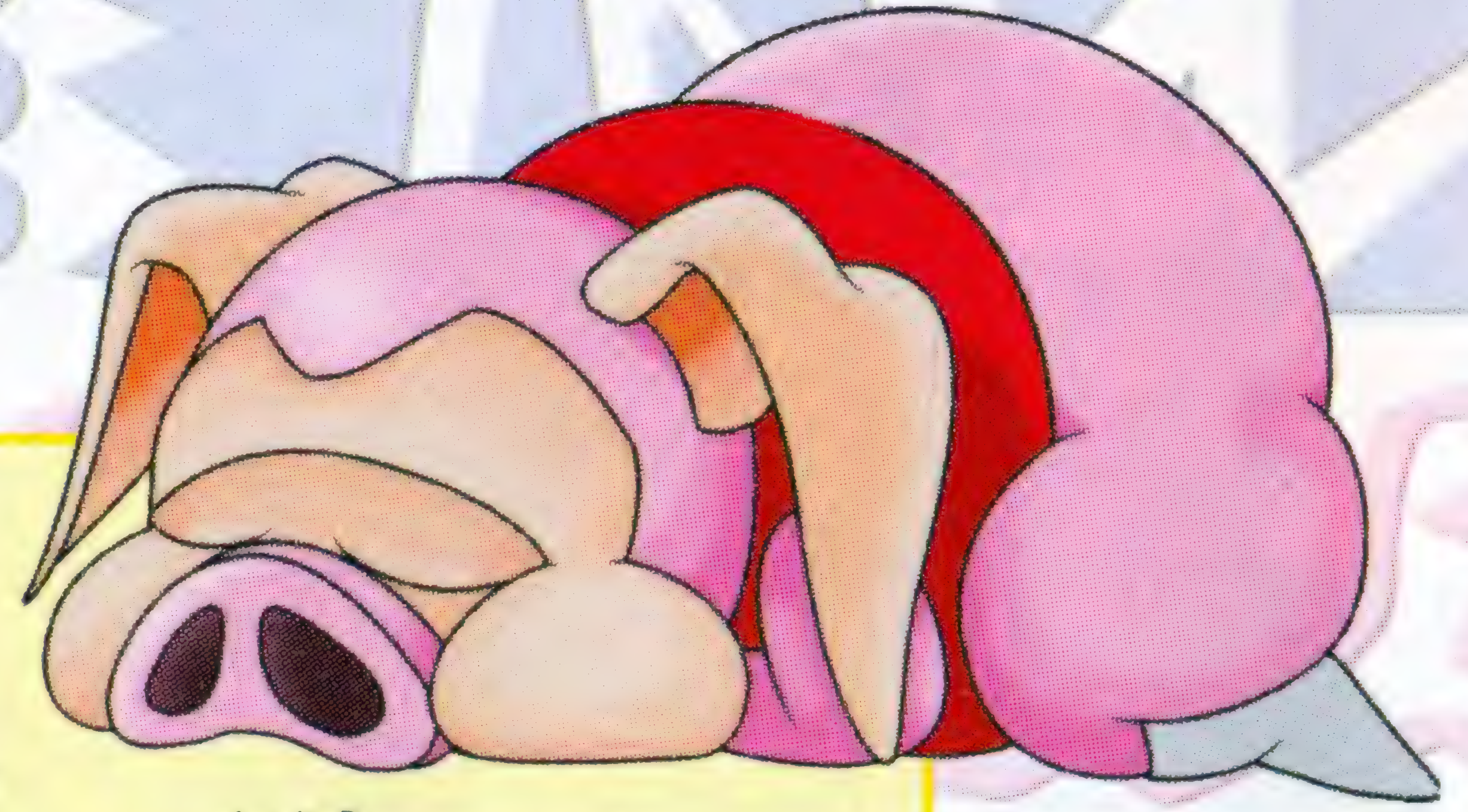
そのまま方向キー(⬆、⬇)を押し続けると、画面全体がスクロールし、
上下の状況を見ることができます。

アイテム画面の説明

ボタンを押すか、スタート→アイテムを選択することによって、アイテム画面が表示されます。

❶ **まず、やりたいことをメニューで選択**

❷ **その後、アイテム名にカーソルを合わせて決定**



アイテムには次の種類があります。

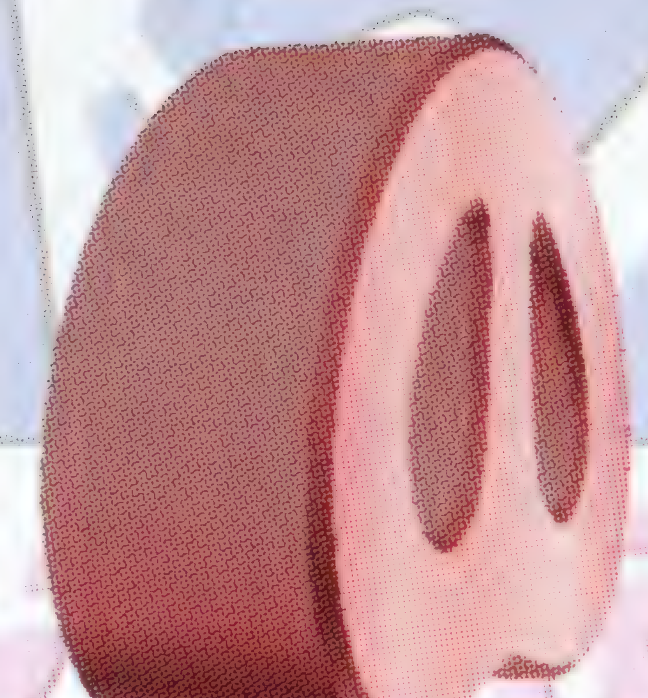
通常使用アイテム（黒色文字）…状況に応じて使用できる。
イベントアイテム（水色文字）…特定の場所、特定の状況でしか、使用できない。
常備アイテム（赤色文字）…カギなど。取得すると、そうびした状態になる。
そうびアイテム（緑色文字）…特殊なそうび品。そうびすると、できることが増える。
武器アイテム（緑色文字）…「つかう」をえらぶと、そうびできる。
そうびしているアイテムには「E」マーク表示。
※武器アイテムは常に一つしかそうびできません。

つかう アイテムをつかう。使ってもなくならない物もある。そうびできるアイテムの場合、そうびする。

みる あるイベントで、アイテムの内容を教えてもらえるようになれば、選べるようになる。
教えてもらったアイテムなら、いつでも確認可能。

せいとん アイテムを、種類別に並び替えることができる。繰り返して押すと、並び順を替えることができる。

武器の特徴



トンバは最初「グルドカ」という武器を持っています。
冒険の中でいろいろな武器が登場します。

武器のそうび

武器を手に入れたあと、アイテム画面で「つかう」を選ぶとそうびします。(「アイテム画面」を参照)

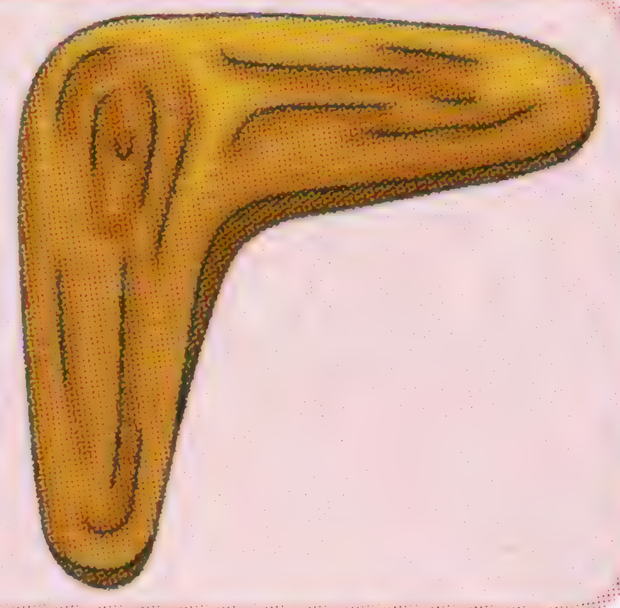
グルドカ

ゲーム開始時から持っている標準的な武器。コマブタ等をやっつけることはできません。

グルピン

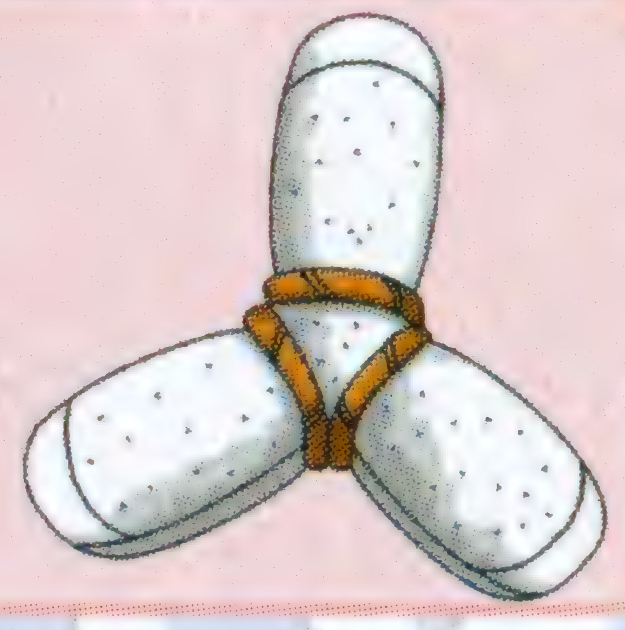
地形に向かって撃つと、地形に刺さります。トンバはそれにぶら下がって移動することができます。

ウッド・ブーメラン



一発ずつ撃つことができます。敵を貫通して飛び、手元に戻ってきます。

ストーン・ブーメラン



同時に2発まで撃つことができます。飛距離、攻撃力ともに、ウッド・ブーメランより強力!

アイテムリスト

……?その他、トンバも知らない謎の武器がまだまだたくさんあるそうです。

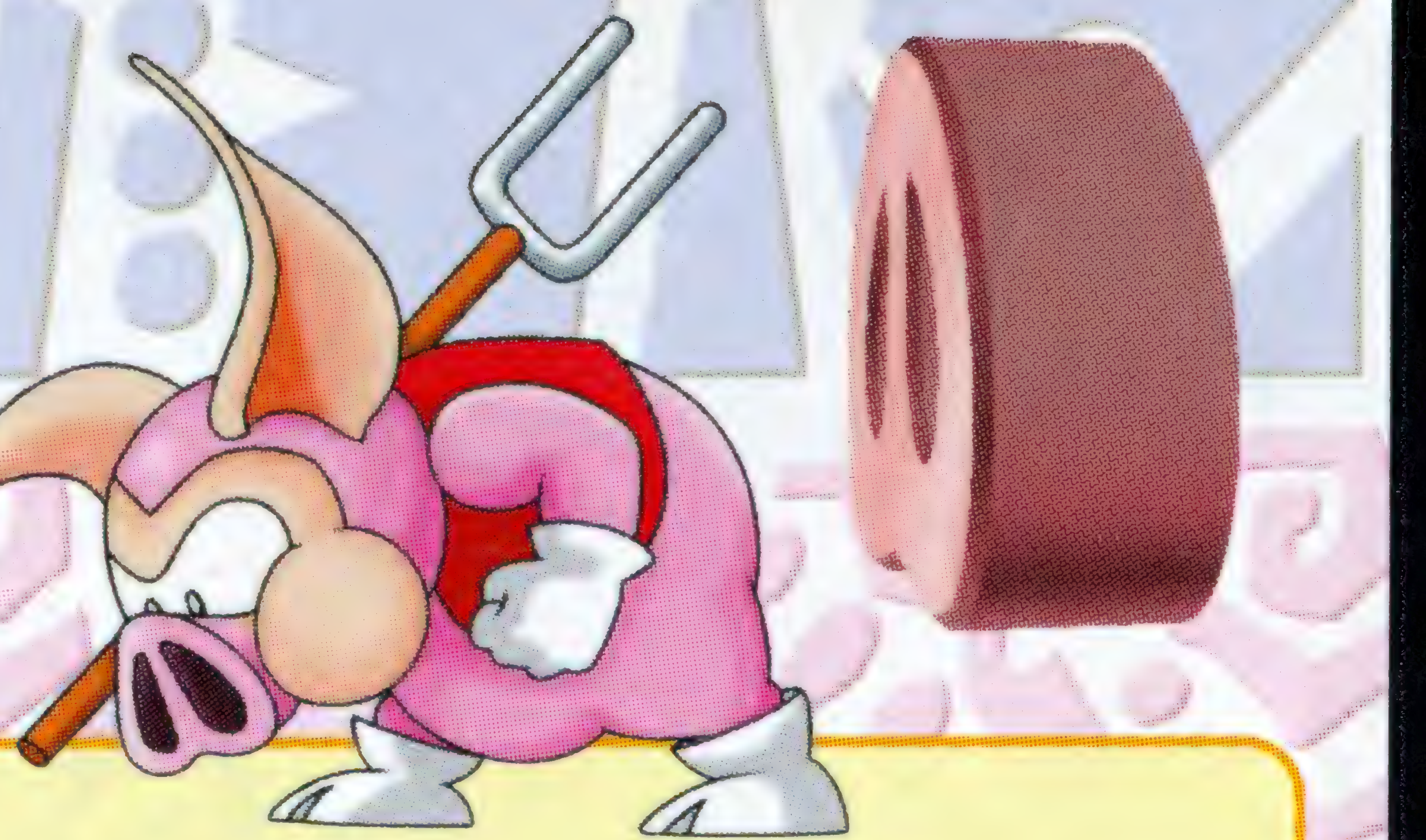
アイテム名	種類	内　容	アイテム名	種類	内　容
めぐみの羽根	通　常	今までに行ったところへ一瞬にして飛べる	グルドカ	武　器	最初から持っている武器
げどくダケ	通　常	「わらい」「なき」状態を治す	グルピン	武　器	地形にくっついて、移動できる
べんとう	通　常	バイタリティを少し回復する	ウッド・ブーメラン	武　器	敵を貫通し、手元に戻ってくる
100年の鈴	常　備	いつでも100年老人のところへ戻れる	ストーン・ブーメラン	武　器	ブーメランの発展。2発投げられる
100年のカギ	常　備	100年の宝箱が開けられるようになる	ヒヨコ	イベント	かわいいヒヨコ。集めたい人がいる?
1000年のカギ	常　備	1000年の宝箱が開けられるようになる	カエル	イベント	帰る家をさがして、迷っているようだ
かっとびのパンツ	そうび	走る速度が一段階速くなる	バナナ	イベント	おいしそうなバナナ。好きな人にはたまらないハズ
パラソル	そうび	落下速度がゆっくりになる	あばれ竜巻	イベント	勢い良く回転している竜巻。何でも吹き飛ばしそうだ

ステータス画面の説明

トンバは成長する!

冒険の中で、トンバはいろいろな成長をします。

AP(アドベンチャーポイント)は、トンバがゲームのなかでいろいろなことを行うたびに加算されていきます。このポイントが一定値を超えるたびに、トンバはレベルアップ！新たにプレイヤーストックが**＋3**されます。ほかにも、「ポテンシャル(潜在能力)」「アビリティ(能力)」をどんどん覚えていきます。



❶ エリアとセクション名
現在いる場所のエリア名（上）とセクション名（下）が表示されます。

❷ ポテンシャル（潜在能力）
トンバは、生まれながらに「潜在能力（ポテンシャル）」を持っています。ポテンシャル・メーターは3つの潜在能力値を表示しています。敵にかみつくことにより値は増え、10段階になると、潜在能力を開花できます。ただし、開花させるためには、それ以外の条件も必要となるようです…。

❸ AP（アドベンチャーポイント）
このポイントが一定値になると、トンバはレベルアップします。

❹ ステータス（状態）
トンバの現在のバイタリティ、状態を示しています。

例…「わらい」「ふつう」「なき」

❺ アビリティ（能力）
トンバは長い冒険の中で、さまざまな能力を学習し、覚えていきます。

例…「コトバ」「泳ぐ」

ステータス異常に御用心
冒険の中には、危険なことや変なことが起こります。トンバの身にも起こることでしょう。「何かおかしいな？」と思ったら、ステータス画面を見てください。現在の状態が表示されます。

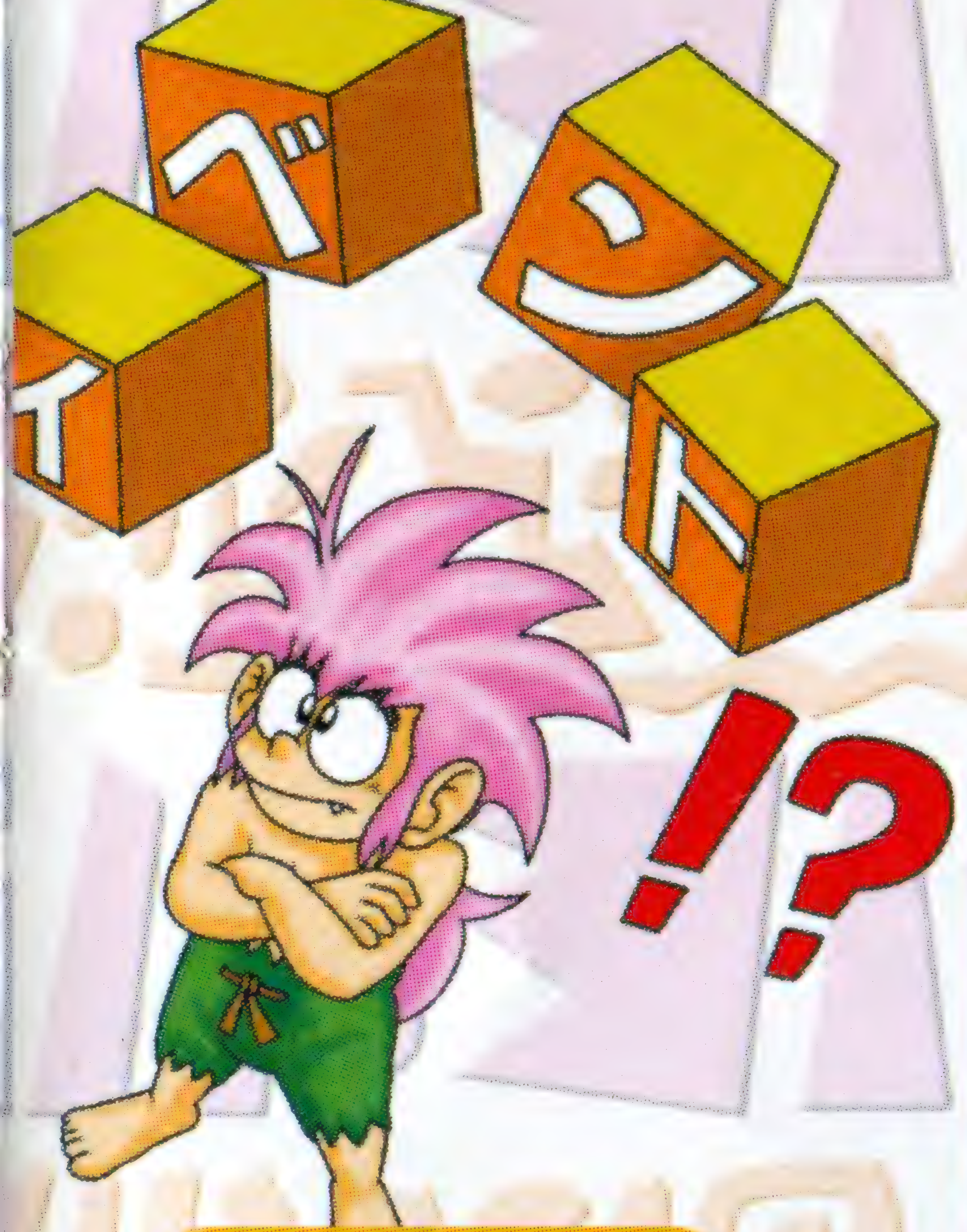
イベントがポイント

イベントをクリアしろ

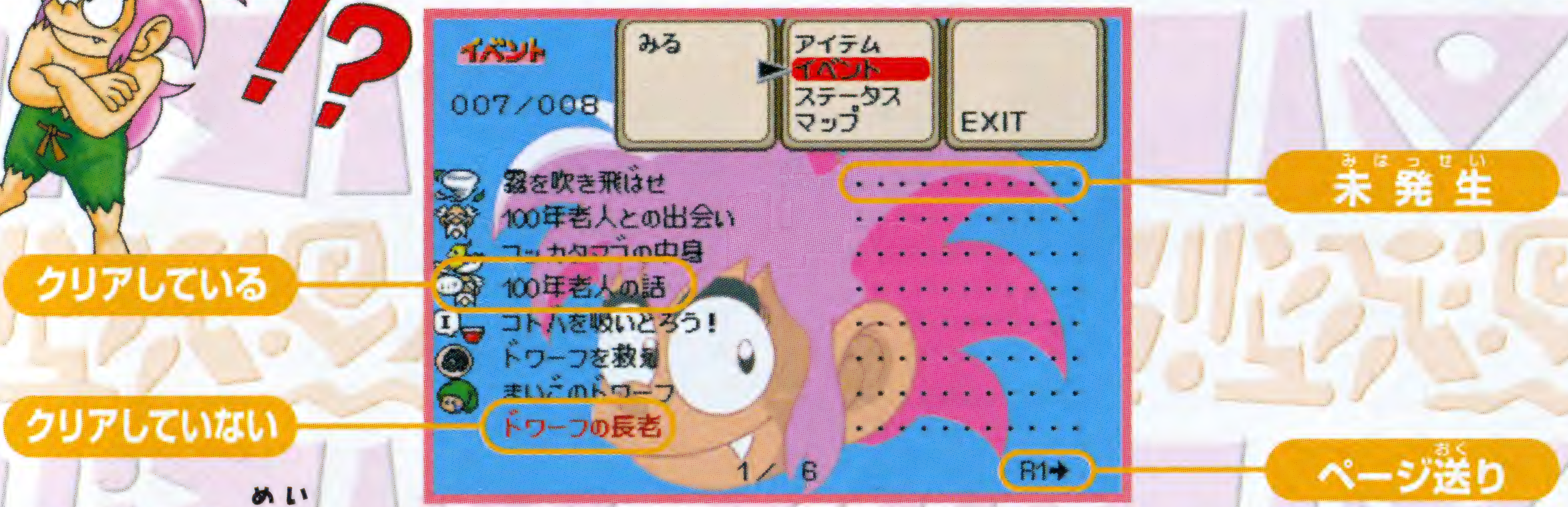
「オレっ!トンバ」をプレイする上で、もっとも重要なものが「イベント」です。このゲームでは、次々と発生するイベントをクリアすることにより、ゲームは進行します。ただ単に、前へ前へ行くだけでは、ゲームは進行せず、エンディングに近づくとはいえません。イベントが発生すると、画面に「イベントキューブ」が表示されます。

イベント名がヒント

イベント名は単なるイベントのなまえだけではなく、イベントを解き明かしていく上での、基本かつ貴重な情報になっています。よ～く考えてみてください。



イベント画面



イベント名

見つけたイベントタイトルは、ここに表示されます。
画面全体は**L1ボタン**と**R1ボタン**でページごとに送ることができます。

クリア表示

過去のクリア状況を知る…クリアしていないイベント名が赤色で表示されます。
クリアしたイベント名が、黒色で表示され、クリア内容が一目でわかるアイコンが表示されます。

イベントの総数表示

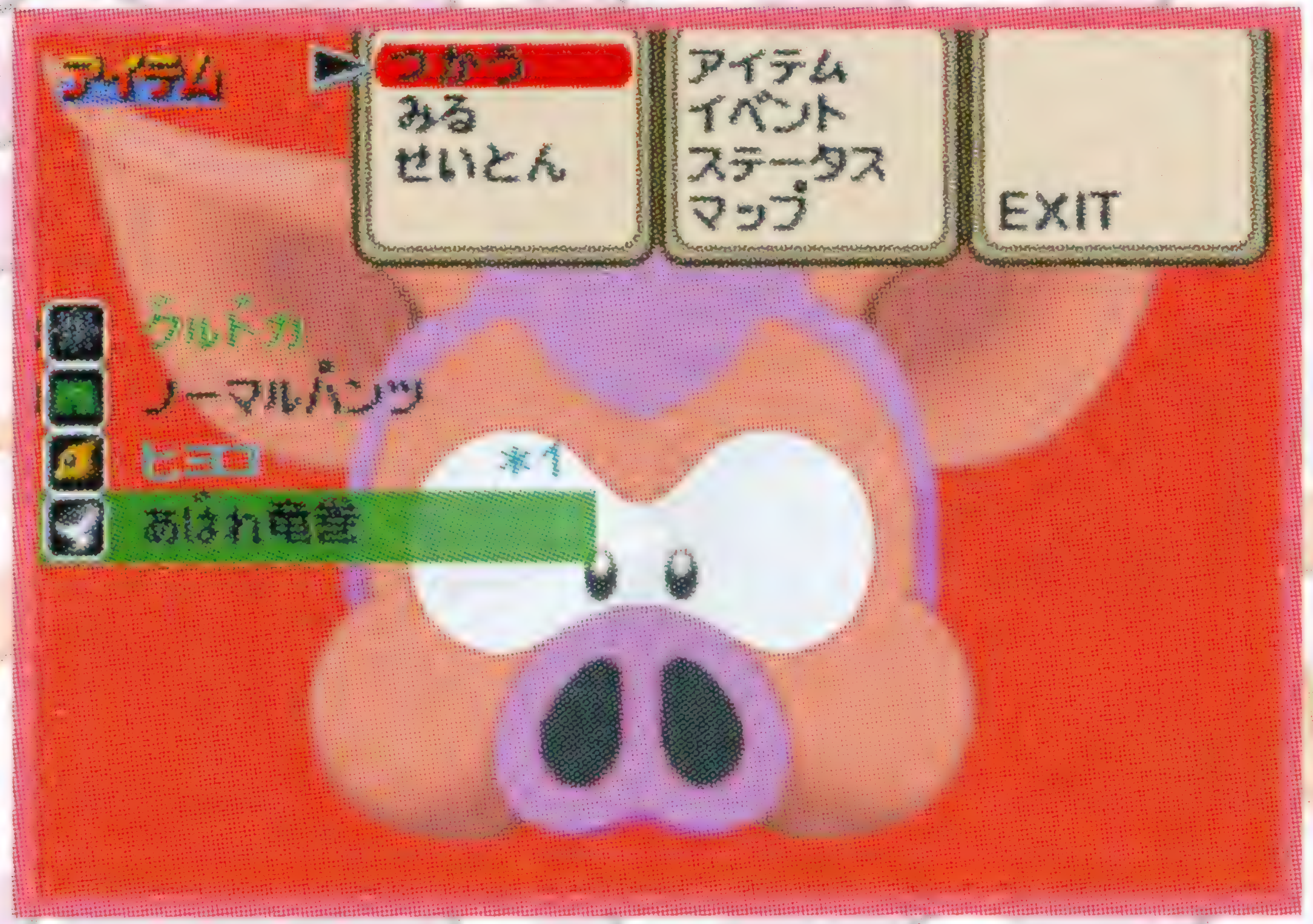
クリアしたイベント総数／見つけたイベント総数が表示してあります。

イベントクリア

(村人との会話)
トンバは、村人に話を聞きました。
「霧がじゃまで、先には行けねぇ…
あばれ竜巻があれば…」

(霧を吹き飛ばせ表示)
トンバは、村人の忠告もそのままに、建物を登り上がります。…と、目の前に真っ白な霧がたちこめどうしてもこれ以上進めません。
どこかで「あばれ竜巻」を見つけてこなくちゃ!

（あばれ竜巻（たつまき）を持（も）ってくる）
あばれ竜巻（たつまき）を見（み）つけてきて、さっきの霧（きり）のところへ戻（もど）る。



（アイテム→つかう→あばれ竜巻（たつまき））アイテム画面（がめん）で、つかう、あばれ竜巻（たつまき）、を選択（せんたく）し決定（けってい）。

（あばれ竜巻（たつまき）が飛（と）び出（だ）す）
トンバからあばれ竜巻（たつまき）が飛（と）び出（だ）し、霧（きり）を吹（ふ）き飛（と）ばしました。見事（みごと）、イベントクリアです！

いろいろな種類のイベントがある

イベントは様々な内容があり、毎回、「～をする」とは決まっていません。
話しかけるだけではなく、豊富なアクションを生かす必要もありそうです。

隠されたイベントがいっぱい

いろいろなところにイベントは隠れています。まともな道を普通に歩いていれば、いつまでたっても見つけられません。好奇心のまま寄り道してみるのはいかがでしょう。

イベントアイテムを使う

イベントをクリアするにあたり、イベントアイテムを「つかう」場合があります。

ゲーム中、イベントアイテムを使用したくなれば、まず、アイテム画面（12ページ参照）を表示し、アイテム→つかうを選択します。ここで、使用したいイベントアイテム（水色）にカーソルを合わせ、◎ボタンを押すと、そのイベントアイテムを使用することができます。

その場所で使用できないイベントアイテムは、
カーソルを合わせることができなくなっています。

エリアとセクション

「オレっ!トンバ」では、ゲームの舞台である大陸を、縦横に分断している一つの単位を「セクション」と呼びます。このセクションがいくつか集まって、一つの地域を形成しています。この地域のことを「エリア」と呼びます。

セクションの種類と特徴

「オレっ!トンバ」にはいろいろな種類のセクションがあり、それぞれ内容が異なっています。

1 アクション

このゲームの最も標準的な形です。トンバをほぼ真横方向から捉え、ジャンプとかみつき、アイテム攻撃を中心にゲームプレイします。

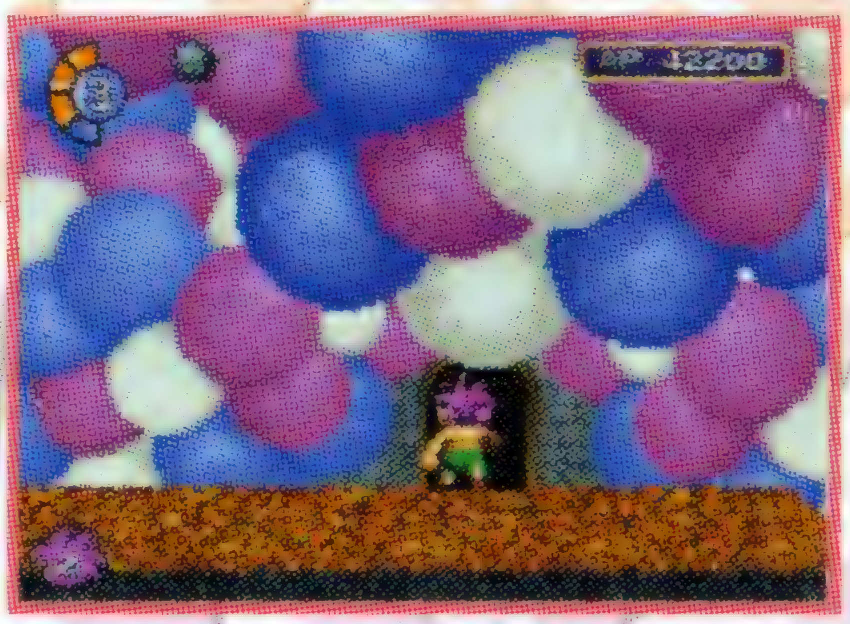
2 フィールド

画面を斜め上から見下ろした形です。主に「町」や「集落」に使用されています。ここには敵は登場せず、登場するキャラクターたちと会話することにより、ゲームが進行します。

3 その他

レースを行う、完全なデモとして進行する、など特殊なセクションがいろいろと存在します。それぞれの操作方法は、各ポイントでゲーム中に説明があります。

この世界はすべてつながっている!



アクション画面にいるとき、トンバが画面奥方向に進めるところがあります。方向キー⬆を押すと、トンバは奥に向かって歩きます。このとき、画面全体が回転します。

トンバが冒険するこの世界では、このように全てのセクションがつながって存在しています。したがってセクション間の移動は一本道ではなく、ぐるりと大きく迂回して行くこともできます。

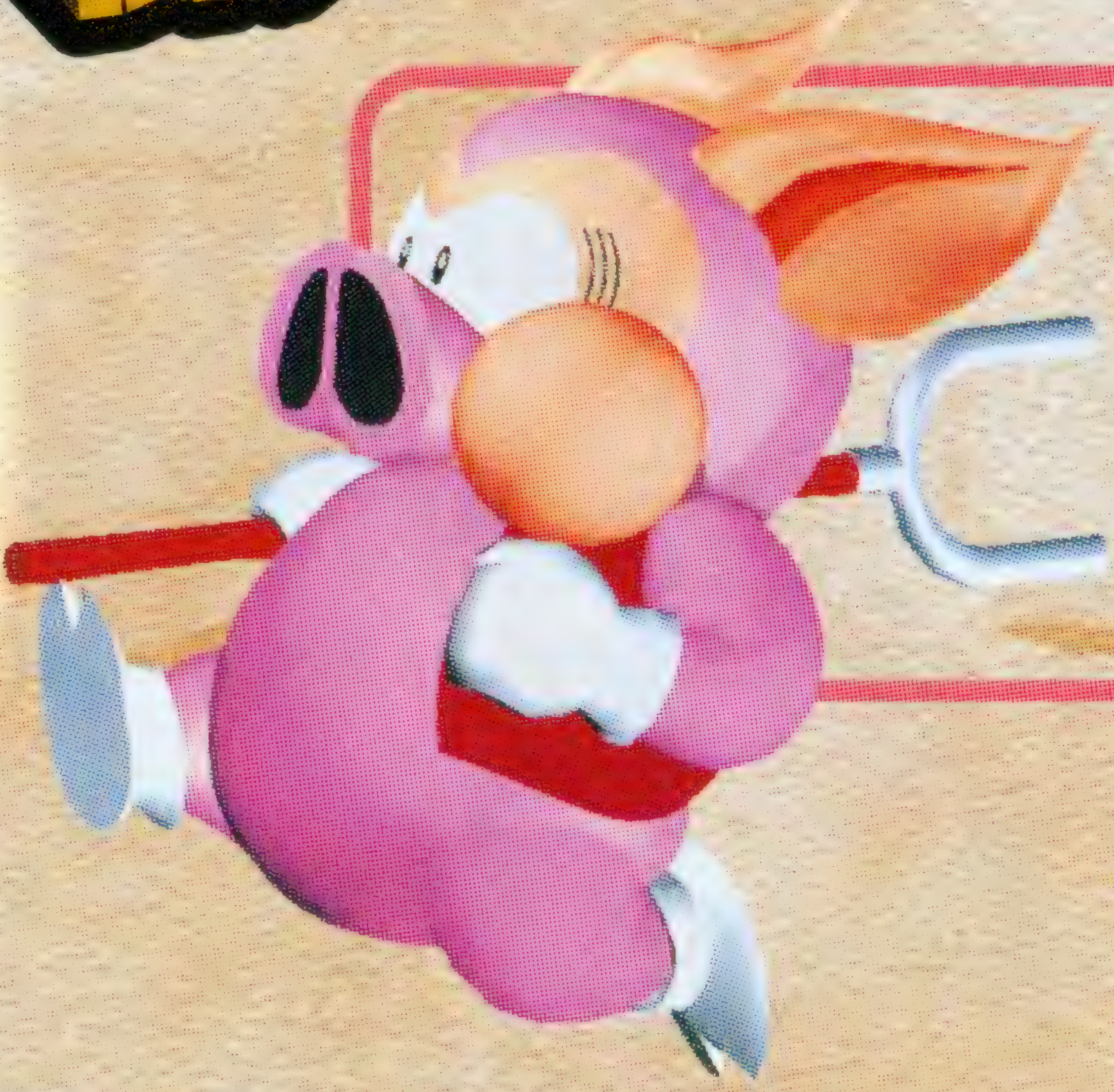
イベントの必要から、トンバはあちらこちらの場所を行き来する必要もあるでしょう。また、何か新しいことを探して、ウロウロするのもまた、楽しいものでしょう。隠されたルートや、秘密の抜け道を探してみましょう。そこにはまた、新しい発見があるはずです。

マップ画面

スタートボタンを押して、ポーズメニューから「マップ」を選ぶと、この画面が表示されます。

①トンバが今までに訪れたセクションが表示されます。
まだ行ったことがないところは、覆われており、見ることはできません。
②この画面は、方向キーで、奥、手前、左右に自由に動かして見ることができます。
位置関係から新たなルートを探すのも面白いかも…
③現在トンバがいるエリア名、セクション名が表示されています。

敵の紹介と攻略



コマブタ

この大陸に突如現れた、「魔ブタ」の手下。
イタズラ好きで、ずる賢いが、どこかしらヌけているところもあります。
実は愛嬌のある、憎めないヤツラ。

コッカ

大きな翼と赤い体が特徴の怪鳥。「始まりの村」では、
よそから勝手に集めてきた「タマゴ」を大事に守っています。
その鋭く尖った爪で捕まえられると、脱出するだけでも一苦労です。

隠れ里のヤン

どこかにあるという、隠れ里。そこの住人、ヤン。
彼はかくれんぼが大好き。いつもあちらこちらで、ものかげに
隠れています。
もし見つけることができたら、役立つことをいろいろ教えてくれるハズ。

ハリゲーター

カラをかぶった巨大なワニ。
カラは固くて、それにトゲトゲがいっぱい。
まずは、カラをはずして、それから攻撃してみよう。

サンタ

ちょっぴり生意気なサル。
いろいろな技を教えてくれて、冒険を手助けしてくれる。
もちろん、タダではありません。
それに、ふつうに歩いているだけでは、出会うこともできないかも？

ドワーフ

森の奥に住んでいる、おとなしい種族。
小さい体と、朴とつな性格が特徴の、いい人たちです。
困ったことに、ドワーフたちのコトバは、トンバには通じません。
どこかでドワーフのコトバを覚える必要がありそうです。

冒険のアドバイス

わしが100年老人じゃ。
ほう、この解説書を熱心に読んでも、
まだ困っているお人がたくさんおるらしいのぅ…
よし、わかった。わしがいろいろ教えてあげよう…

封印ぶくろと魔ブタゲート

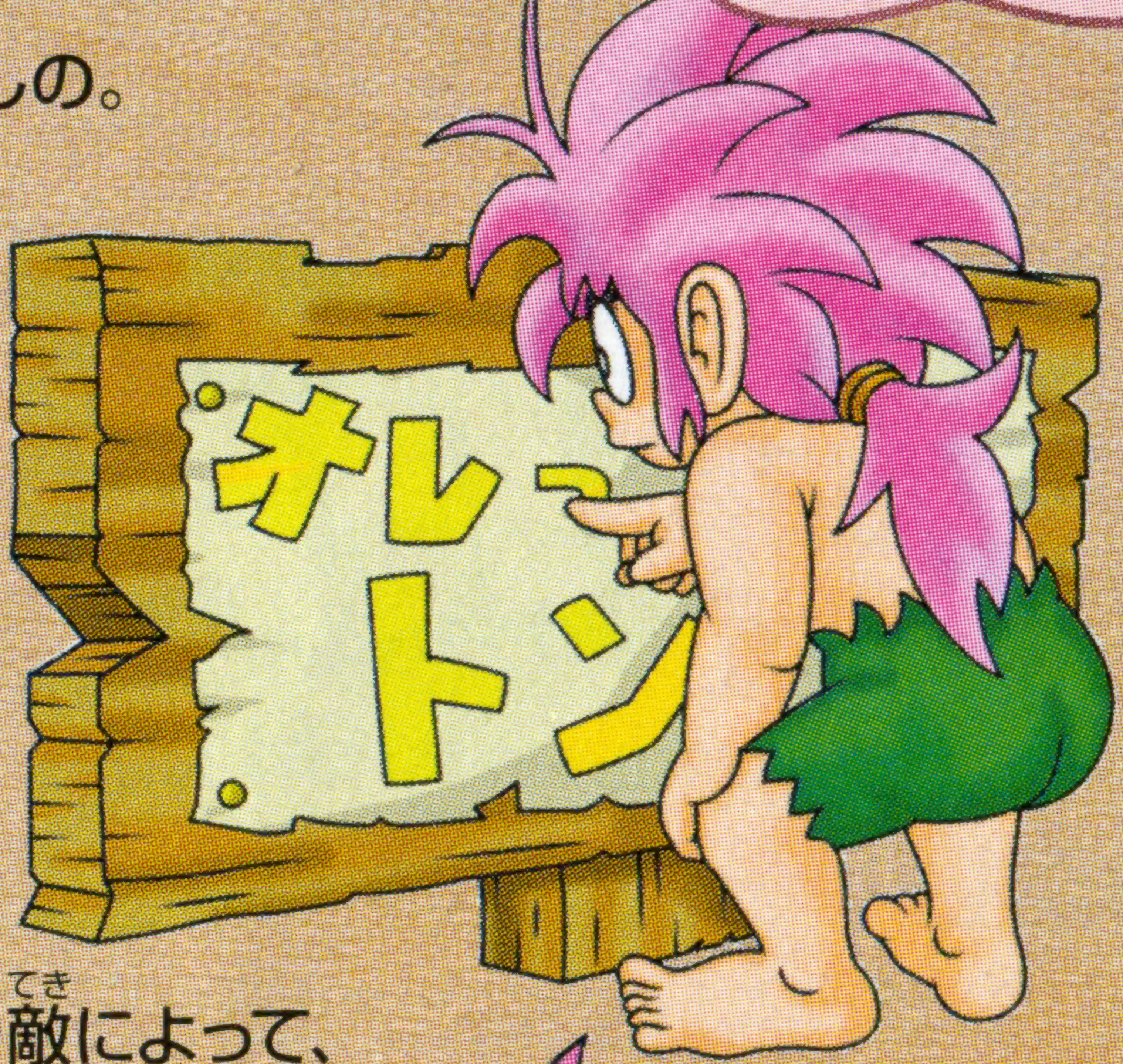
魔ブタを見つけるには、魔ブタゲートという入口を探すのが先決じゃ。
しかし入口も隠されていて、なかなか見つからん。
うーむ、困ったことじゃのぅ。そこで必要なのが「封印ぶくろ」じゃ。
どこにあるか、となな？　それはまだ秘密じゃ。

奥ジャンプを見逃すな!

このゲームでは、奥にも移動できることを忘れてはおらんかな？
トンバが手前のラインにいるとき、方向キー↑を押してみるが良い。**奥にジャンプできるときは、奥を向いてしゃがみ、力をためるはずじゃ。**この時に ⊗ボタンを押せば、ほれ、奥のラインに行けるじゃろ？
奥が壁になっていて、手前より高くなっているところがねらい目じゃな。

立て札を読もう!

セクションのあちらこちらに立っておるのが「立て札」じゃ。これを読むことで、いろいろな操作を覚えることができる。セーブもできるしの。
立て札の前で方向キー⬆を押すと、トンバが奥を向く。そこで◎ボタンを押せば読めるから、とりあえずは読んでおくことじゃ。



装備の奥義

武器を見つけても、そうびしないと絵に描いたモチじゃ。場所や敵によって、細かくそうびし直すことが、クリアへの第一歩といえるぞい。

かみつきがすべて

トンバの魅力はなんじゃ？　そう、それは、「かみつく」ことじゃ。
敵にかみつくことで、やっつけられる上に、他の敵を巻き込んだり、能力を吸い取ったりする。いやいや、本当にたいしたヤツじゃ。

アイテム攻撃にたよらず、ここぞという時、悩んだときは、
まず「かみついて」みることじゃ。
それこそトンバらしさなんじゃからな。
ゆめゆめ忘れるでないぞ。

THEMESONG&Artists

オープニングテーマ

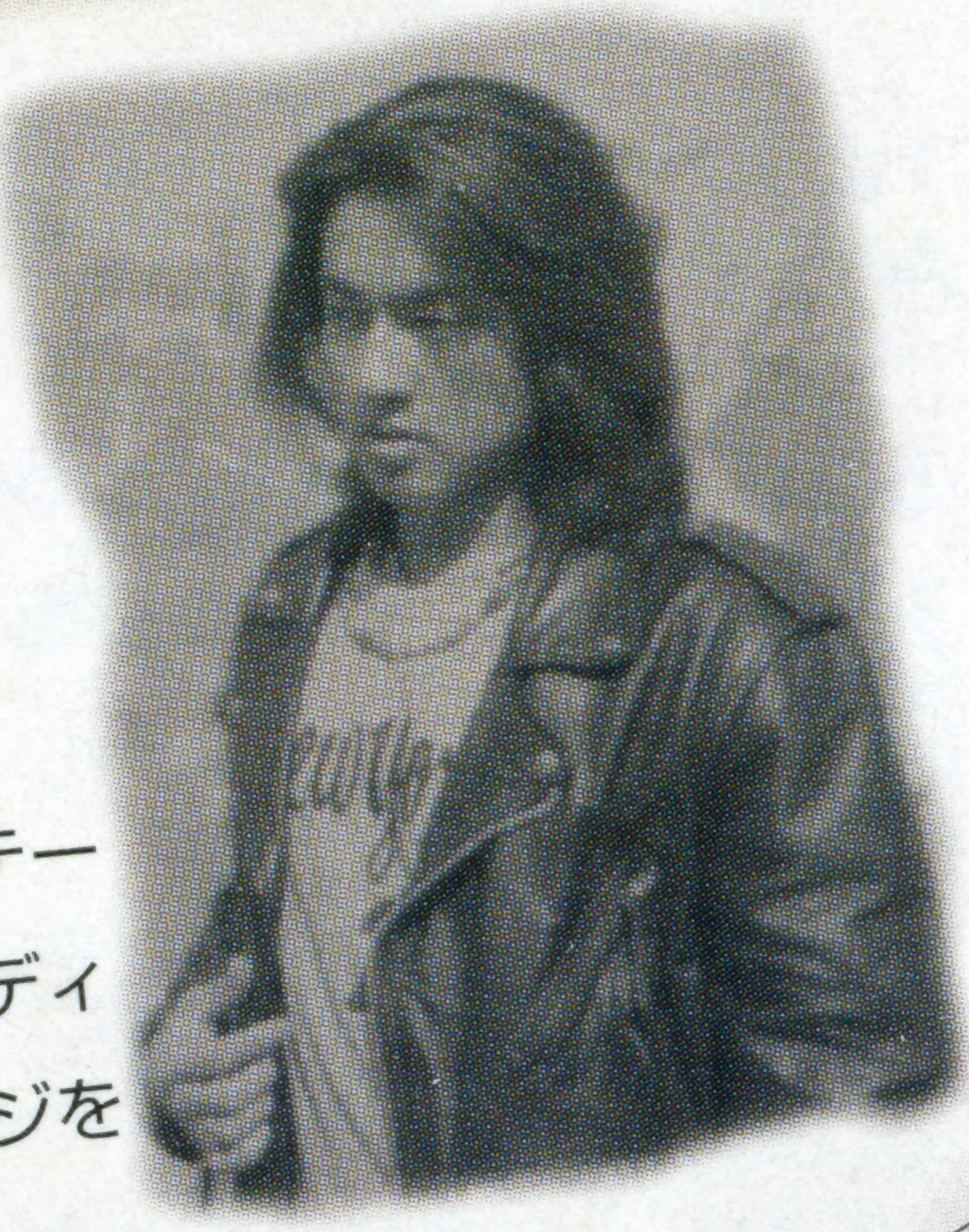
PARADISE

唄：東京Qチャンネル　作詞：須藤 まゆみ　作曲：割田 康彦

須藤まゆみ（ボーカル）と割田康彦（キーボード）の2人によるユニット。1994年に「普通の日々」でデビュー。代表曲には「素直なままで恋をしようよ」、「恋はVITALITY」などがある。『PARADISE』はアフリカンテイストを盛り込んだ、楽しさいっぱいの曲です。東芝EMIよりシングルCD好評発売中！！

エンディングテーマ

ケ・セラ・セラ



唄　：渕上 史貴　作詞：渕上 史貴
作曲：安川 宙志　編曲：安川 宙志

自ら作詞も手掛ける彼は、1996年超ヒット作“バイオハザード”のテーマソング「氷のまなざし」（オープニング曲）、「夢で終らせない…」（エンディング曲）でデビュー。彼の心に残る優しい声と、ハートフルなメッセージをぜひ一度お聴きください！東芝EMIよりシングルCD発売予定！

使用上のご注意

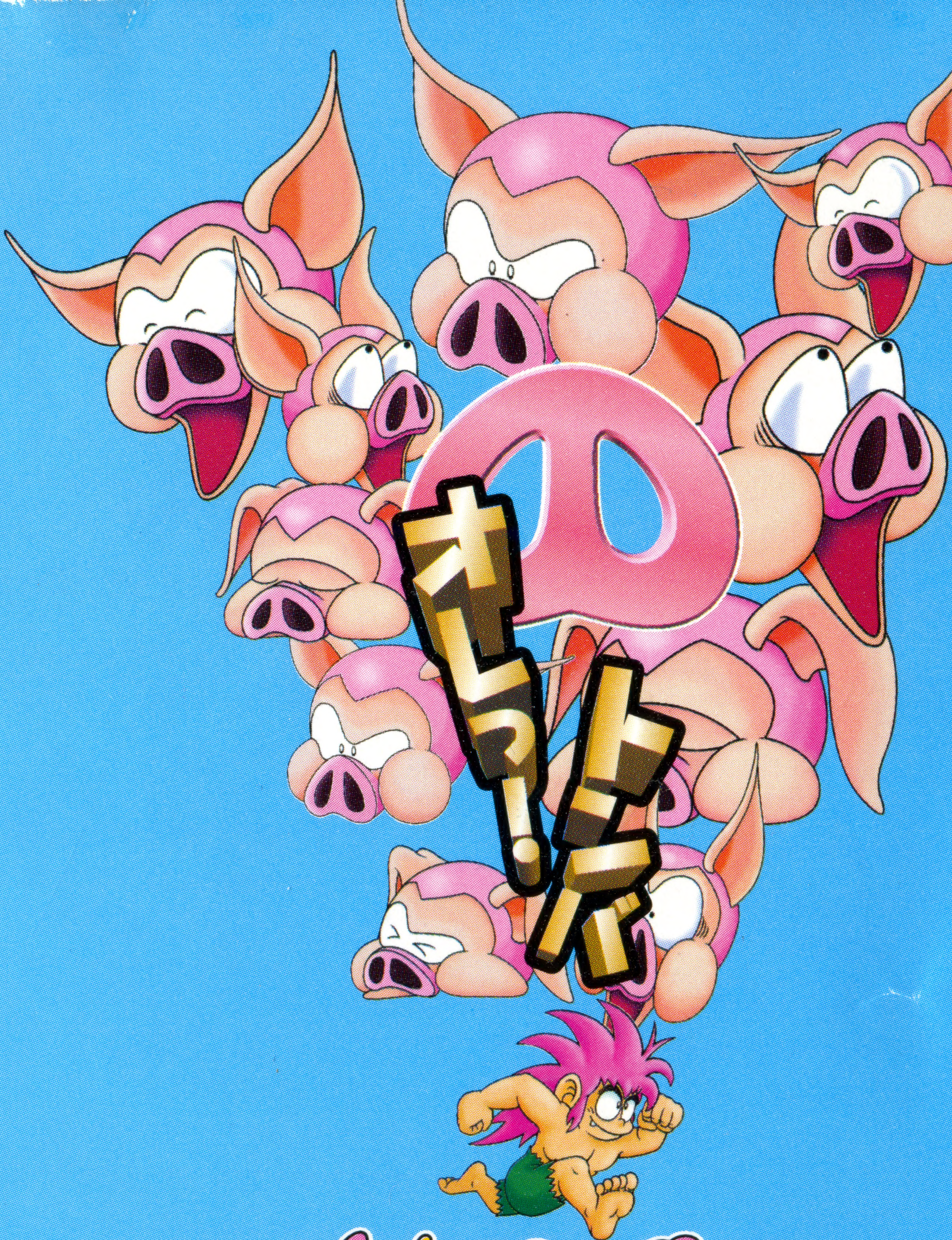
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 01144

©1997 WHOOPEE CAMP Co.,Ltd.
"PlayStation logo" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

株式会社 ウーピーキャンプ

〒562　大阪府箕面市船場西3-10-1
ゲームの内容に対する電話でのご質問は一切応じられませんのでご了承ください。　TEL.0727-27-6556